

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan. Melalui pendidikan dapat mengembangkan kemampuan pribadi, daya pikir dan tingkah laku yang lebih baik. Strategi maupun metode belajarpun ditingkatkan untuk pemahaman siswa dalam materi pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dalam proses belajar mengajar melalui metode ceramah tanpa menggunakan media masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru karena terkesan monoton. Kondisi seperti ini akan berakibat buruk terhadap prestasi belajar siswa, dimana pada akhirnya kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh sekolah tidak tercapai.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap siswa sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa siswa itu telah belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan

perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Sesuai dengan visi dan misi sekolah SMA Tridarma Gorontalo yang dijabarkan yaitu; terciptanya sumberdaya manusia yang berkualitas dan menguasai IPTEK berdasarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan yang Maha Esa, melaksanakan pembelajaran secara aktif dan efisien, melengkapi sarana dan prasarana sekolah sebagai penunjang proses pembelajaran, mengembangkan prestasi siswa dalam bidang akademik dan non akademik. Namun tantangan nyata sekolah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar salah satunya; masih minimnya *Media* pembelajaran dalam mata pelajaran geografi sehingganya secara klasikal nilai hasil pembelajaran geografi yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siswa kelas X SMA Tridarama Gorontalo hanya mencapai 57,14 % sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 42,85 % atau tidak mencapai standar ketuntasan minimal.

Adapun salah satu upaya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi melalui pengembangan media pembelajaran yang cocok dengan memaksimalkan teknologi ilmu pengetahuan yaitu salah satunya adalah memanfaatkan teknologi audiovisual berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara, dan

video). Salah satu program yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran itu adalah *Media lebah kreasi multimedia*..

Mata pelajaran geografi saat ini merupakan mata pelajaran yang belum mendapatkan porsi ketertarikan yang lebih pada diri siswa. Anggapan mata pelajaran geografi merupakan mata pelajaran yang kurang menyenangkan. Pada saat ini pemanfaatan media hanya menggunakan peta, globe, buku mata pelajaran, dan LKS. Sehingga pemahaman geografi secara keseluruhan tidak tercapai. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran interaktif agar atmosfer pembelajaran geografi lebih menarik dan menyenangkan, sehingganya peneliti akan mencoba menggunakan software lebah kreasi multimedia pada penelitian yang rencananya akan di laksanakan di salahsatu sekolah menengah atas yang ada di Kota Gorontalo tepatnya di sekolah SMA Tridarma Kota Gorontalo yang nantinya pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan dan menerapkan *Media lebah kreasi multi media* dengan harapan hasil belajar siswa di sekolah SMA Tridarma akan mengalami perubahan lebih baik pada hasil belajar setelah menerapkan *Media lebah kreasi multimedia*. Pada penerapannya peneliti akan menggunakan model pembelajaran langsung dan menggonakan metode ceramah dan menampilkan media pembelajarannya di kelas yang akan menjadi objek penelitiannya.

Atas dasar pemikiran tersebut, kemudian diadakan suatu penelitian dengan judul yakni “Meningkatkan hasil belajar siswa denagn menggunakan *media lebah kreasi multimedia* pada mata pelajaran geografi”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun yang menjadi identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Kurangnya respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Kurangnya guru yang menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran.
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

## **1.3 Cara Pemecahan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, cara untuk mengatasinya yaitu diperlukan suatu media pembelajaran interaktif agar atmosfer pembelajaran geografi lebih menarik dan menyenangkan. Adapun salah satu upaya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi melalui pengembangan media pembelajaran yang cocok dengan memaksimalkan teknologi ilmu pengetahuan yaitu salah satunya adalah memanfaatkan teknologi audiovisual berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara, dan video). Salah satu program yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran itu adalah *media lebah kreasi multimedia* sehingganya dari media yang di gunakan ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Geografi.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Apakah dengan menggunakan *media lebah kreasi multimedia* hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi akan meningkat?”

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

“Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Tridarma Kota Gorontalo dengan menggunakan *media lebah kreasi multimedia*”

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

Dengan diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan *media lebah kreasi multimedia* dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi guru

Dapat memberikan masukan kepada Guru mata pelajaran Geografi, agar dapat mengembangkan pembelajaran secara inovatif sehingga dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Hasil pengembangan ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi para guru yang lain, juga memotivasi mereka untuk selalu melakukan inovasi dengan strategi yang bervariasi.

4. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan peneliti sebagai seorang calon guru, sehingga setelah peneliti memiliki pengalaman dan pengetahuan tentang penggunaan *media lebah kreasi multimedia* yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran.